

CAPCOM®
私立ジャスティス学園®
NEKKETSU SEISYUN NIKKI
熱血青春日記2™
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
対戦格闘+育成シミュレーション
PlayStation

私立ジャスティス学園® 熱血青春日記2™

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「私立ジャスティス学園 熱血青春日記2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社お客様相談室 家庭用ゲームサポートまでご一報ください。
なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

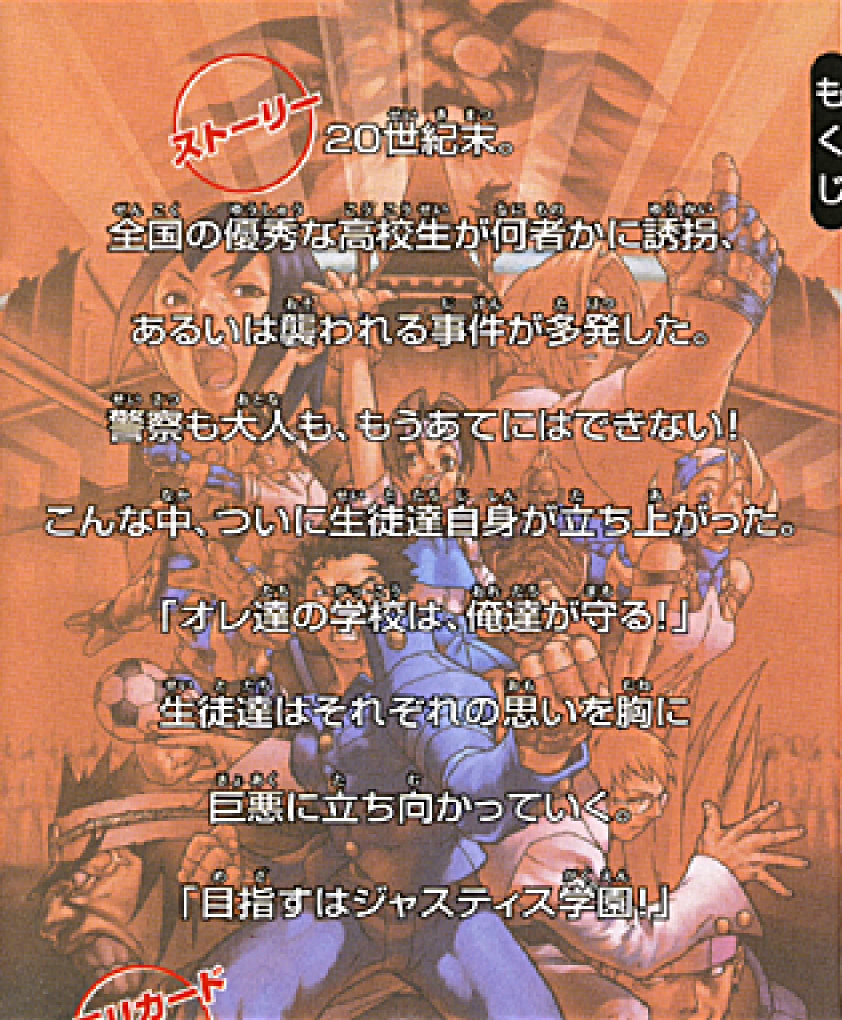
紹介

『私立ジャスティス学園』は97年12月にアーケードで発売された「学園根性ポリゴン格闘モノ」です。
今までのポリゴンゲームになかった斬新な設定と3Dを生かした派手な演出で大人気となりました。
98年7月に発売されたプレイステーションへの移植版「私立ジャスティス学園」では、オリジナル要素として『熱血青春日記』が追加され、「ゲーム中のキャラクター達と学園生活を共にできる」「自分だけのオリジナルキャラクターが作れる」という新たな試みが、多くの格闘ゲームファンからご好評いただきました。
今回はその『熱血青春日記』を中心に、ジャスティス学園のエッセンスをより濃縮した完全新作、「私立ジャスティス学園 熱血青春日記2」をお送りすることになりました。
究極の熱血青春バラエティを心ゆくまでお楽しみください。

※画面写真は、実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +10ブロック | マルチタップ対応 1~8人 | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02120



ストーリー

20世紀末。

全国の優秀な高校生が何者かに誘拐、

あるいは襲われる事件が多発した。

警察も大人も、もうあてにはできない！

こんな中、ついに生徒達自身が立ち上がった。

「オレ達の学校は、俺達が守る！」

生徒達はそれぞれの思いを胸に

巨悪に立ち向かっていく。

「目指すはジャスティス学園！」

メモリカードについて

データの保存には別売りのメモリーカードが必要です。このゲームではデータの保存に1ブロックの空き容量を使用します。メモリーカード差込口1のみ対応しています。データのセーブ・ロードについてはP.14、P.37（「熱血青春日記2」）を参照してください。

もくじ

CONTROLLER

コントローラ操作方法 そうさほうほう

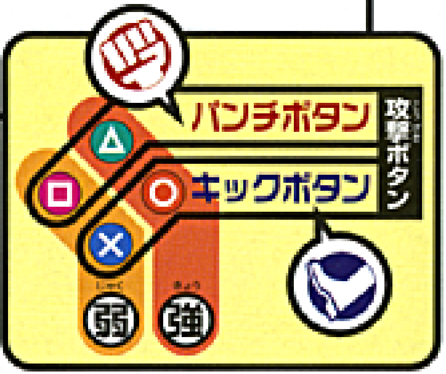
アナログコントローラ



コントローラ



本ゲームではアナログコントローラの振動のみに対応しており、アナログ入力はできません。



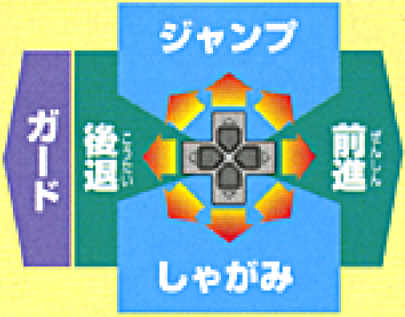
STARTボタン

ポーズ機能	ゲーム中に押すとポーズ(一時停止)がかかり、もう一度押すと解除されます。
途中参加機能	空いたコントローラから途中参加を行います。

※マルチタップ使用時については、P.5を参照してください。

方向キー

（プレイヤーが右向き時の操作です。）



各モード選択

モードメニュー画面のモード選択、オプション画面の設定を変更する場合に使用します。

プレイヤー選択

プレイヤーセレクト画面で、キャラクターを選ぶ場合に使用します。

プレイヤー移動

ゲーム中でのキャラクターの左右移動、ジャンプ、しゃがみ、ダッシュ、ガードなどに使用します。

コマンド技

方向キーと各ボタンの組み合わせで、多彩な必殺技を繰り出すことができます。

SELECTボタン

挑発

挑発を行います。

L1ボタン	完全燃焼アタック1（P.19参照）
L2ボタン	完全燃焼アタック2（P.19参照）

R1ボタン	特殊移動（P.17参照）
R2ボタン	投げ（P.17参照）

熱血青春日記2・その他の操作

方向キー	コマンドや選択肢など項目の選択に使用します。
○ボタン（△・□）	選択したコマンドの決定に使用します。（決定ボタン）
×ボタン	選択したコマンドのキャンセルに使用します。

※左記のボタン配置は初期の設定の場合です。
オプションの「キー操作変更」で変更することができます。
（P.14参照）

※初期設定では、完全燃焼アタック1はL1ボタン、完全燃焼アタック2はL2ボタンになっています。完全燃焼アタック3、4を使う場合は、「キー操作変更」で自由なボタンに設定してください。

※L1ボタン、R1ボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと強制的にタイトル画面に戻ります。

※振動のON/OFFのきりかえは、オプション画面「振動 有り/無し」で変更できます。

※左スティック、右スティックは使用しません。

※LEDの点灯・消灯に関わらず振動します。

DISPLAY 画面の見方 がめんのみかた



ゲーム中の画面は以下のようになっています。

① 得点	現在の得点です。
② 体力ゲージ	現在の残り体力です。
③ 根性ゲージ	「完全燃焼アタック」や「愛と友情のツープラトン」に使います。 攻撃したり防御すると増えます。 このゲージに「準備OK!!」の表示が出ると「愛と友情のツープラトン」を使うことができます。
④ 主役キャラクター名	プレイヤーが使用している主役キャラクターの名前です。
⑤ 校章	主役キャラクターの学校の校章です。
⑥ 残り時間	ゲームの残り時間です。
⑦ 勝利マーク	現在何本とっているかを表します。 勝ち方によってマークがちがいます。
⑧ 相棒キャラクター	相棒のキャラクターです。 「愛と友情のツープラトン」を使用したときに登場します。
⑨ ボーナスメッセージ	ゲーム中の様々なメッセージが表示されます。

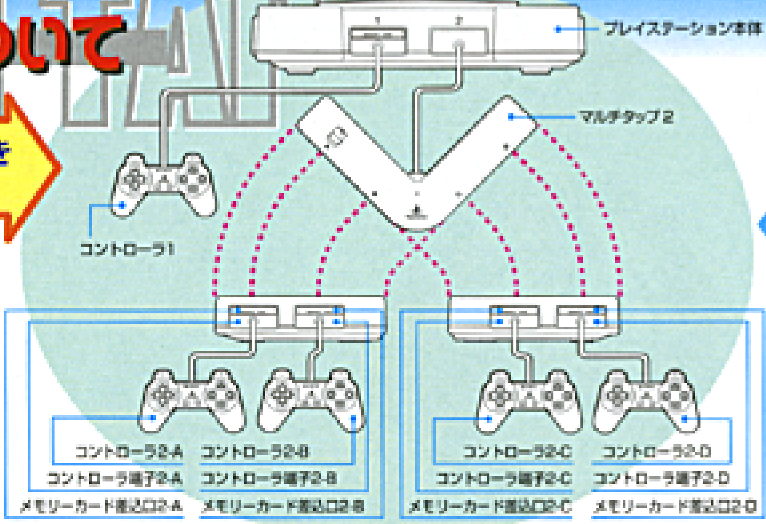
※テレビによっては画面全体が表示されない場合があります。

マルチタップについて

3～8人で同時プレイするとき
マルチタップを接続してください。

マルチタップ接続方法

コントローラ端子2にマルチタップを接続し、1P以外のコントローラをここにつなげてください。6人以上でプレイするときは、コントローラ端子1と2の両方にマルチタップを接続してください。



マルチタップ使用時のご注意 マルチタップにコントローラ等を接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子Aにコントローラ等を接続してから、残りのコントローラ等をB,C,Dの各端子に接続してください。

※「リーグ戦」「トーナメント戦」「協力戦」以外のモードはマルチタップに対応しておりません。ご注意ください。

ゲームのルール

試合の構成

3ラウンドが基本となり、先に2ラウンド奪取したほうが、試合の勝者となります。ラウンド数はオプションで変更可能です。

勝敗の条件

1ラウンドの制限時間は99カウントで、その間に体力を0にするとKO勝ちとなります。時間切れの時は残り体力の多い方が判定で勝利します。制限時間はオプションで変更可能です。

引き分け（ドローゲーム）

相討ちにより、両者同時に残り体力が0になったときや、時間切れ時に、残り体力の値が両者とも同じだった場合は引き分けとなります。この場合、両者が1ラウンド奪取したことになり、延長戦は行われません。

交代

パートナーとの交代は各ラウンドごとに行うことができます。

PLAY

ゲームの始め方 はじめかた



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲームモードの選択画面が表示されます。方向キーで遊びたいモードを選び、決定ボタンを押してください。



「一人で遊ぶ」



ストーリーにそってCPUキャラクターと戦っていくモードです。
最後の敵を倒すとゲームクリアとなり、エンディングを見ることができます。
コンティニュー回数に制限はありません。
プレイ中に2P側のSTARTボタンを押すと、2P対戦をプレイすることができます。

GAME MODE
ゲームモードの説明

熱血青春日記2

自分だけのオリジナルキャラクターを作ることができるシミュレーションゲームです。P.30へ

対戦

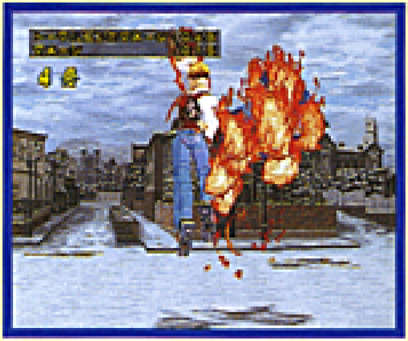
※コントローラを2つ接続しないと選択できません。

2P対戦専用のモードです。
キャラクターの主役と相棒を選択の後、方向キーでハンディキャップの多さを決定します。（★の数が多い程攻撃力が高くなります。愛と友情のツープラトンには影響しません。）その後ステージを選択します。
試合後は再びキャラクター選択画面に戻ります。通算成績もその画面に表示されます。



トレーニング

基本操作や技の練習を行うモードです。
使用するキャラクターと相手のキャラクターを選択してください。
プレイ中にSTARTボタンを押すことでメニューが表示され、さまざまな設定を変更することができます。



五輪祭

「熱血青春日記2」内に出てくるミニゲームを遊べるモードです。P.42へ

GAME MODE ゲームモードの説明

コントローラが1つしか接続されていない場合、すべて対CPU戦になります。コントローラが2つ以上（マルチタップを2つ使えば8つ）接続されている場合は最高8人までプレイが可能です。

リーグ戦

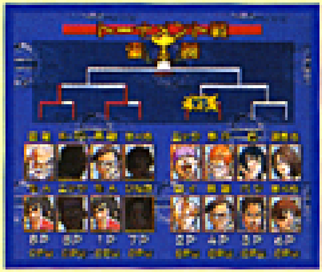


2～6組のチームで総当たり戦を行うモードです。すべてのチームと戦った勝利数により優勝チームが決定されます。何組のチームで戦うかを最初に決定し、その後キャラクター選択を行います。

※「リーグ戦」「トーナメント戦」でのキャラクターセレクト時にSTARTボタンを押すと、主役・相棒キャラがランダムに選択され、自動的にCPU操作のチームになります。

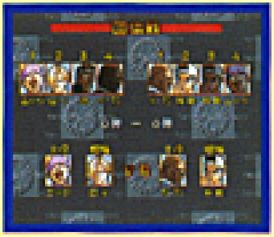
トーナメント戦

8組のチームで勝ち抜き戦（トーナメント）を行うモードです。方向キー左右で主役、相棒の順にキャラクターを選択します。キャラクター選択画面でCPUを選択すると、CPUを敵としてエントリーさせることもできます。



団体戦

2～4人までのチームを組んで戦うモードで、最初にチームの人数を決定し、キャラクターを決定します。主役と相棒の関係は1番目のキャラクターが戦う時は次の2番目のキャラクターが相棒となります。したがって最後のキャラクターには相棒がいません。相手チームを全員倒すと勝利となります。



協力戦

※マルチタップを使えば4人同時プレイが可能です。

基本ルールは通常の対戦と同じです。
ただし“愛と友情のツープラトン”だけは相棒のキャラクターが始動させます。
主役交代するとプレイヤーの操作も入れ替わります。
1ラウンドとられた側は強制的に交代します。
（MANUALの場合のみ）
※コントローラを2つ以上接続しないと選択できません。

「操作」

主役側
通常の操作方法と同じです。
ただし、“愛と友情のツープラトン”は発動できません。

相棒側
“愛と友情のツープラトン”を発動可能です。方向キーをランダムに連打することで、根性ゲージをためることができます。

「ルール」

最高4人まで同時にプレイできるタッグマッチモード。主役と相棒それぞれを違うプレイヤーが操作します。
友達とみんなで盛り上がろう!

委員長の相性診断モード

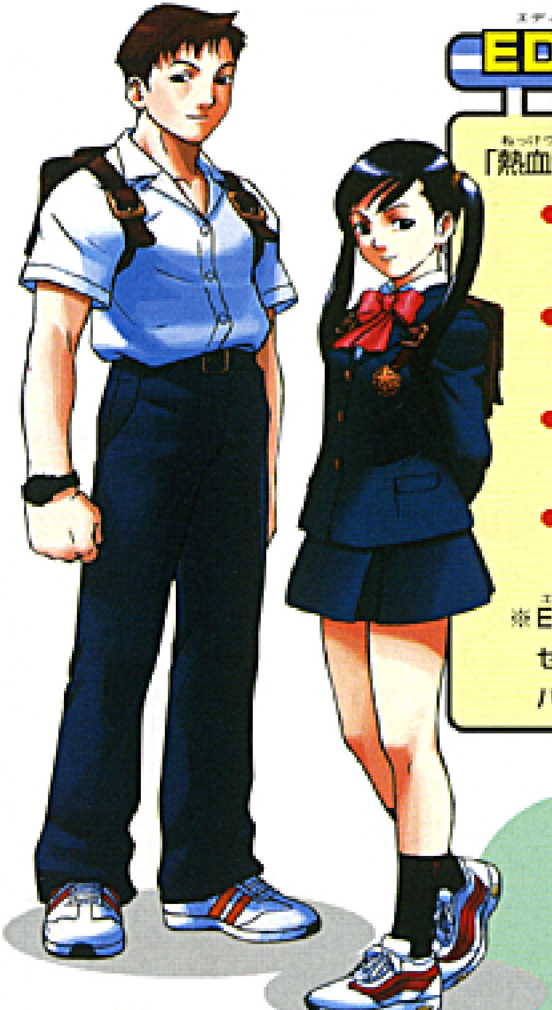
「委員長の相性診断モード」では、2人のプレイヤーが協力して、CPUチームと戦います。CPUチームとの対戦結果から、委員長がプレイヤー2人の相性を診断してくれます。



相性診断では、「シンクロ率」「格闘熟練度」「熱血根性度」「信頼度」の4つの項目で2人のプレイ内容が評価されます。これらの項目でより良い評価を受けるには、たった1人の高度なプレイ技術よりも、息のあったコンビネーションプレイや、パートナーを思いやったプレイが重要視されます。これらのことを考慮しつつ、CPUチームと戦ってみてください。



ゲームモードの説明



EDIT登録

「熱血青春日記2」で作ったEDITキャラクターを登録します。

- ここで**登録しないとゲーム中にEDITキャラクターを使うことができません。**
- 登録したEDITキャラクターのステータス、コマンドを見ることができます。
- またEDITキャラクターのCPUエディットをすることができます。
- EDITキャラクターやCPUエディットの**パスワード表示や入力**をすることができます。

※EDITキャラクターを登録するためには「熱血青春日記2」のセーブデータの入ったメモリーカードか、EDITキャラクターのパスワードが必要です。

操作方法

○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
方向キー	カーソルの移動

MODE SELECTの「EDIT登録」を選ぶと次の画面になります。



キャラデータ 「登録キャラ一覧」に登録されているEDITキャラクターのデータを見ることができます。

ロード メモリーカードから「熱血青春日記2」のEDITキャラクターデータをロードします。※他のメモリーカードから新規にEDITキャラをロード登録しても、「CPUエディット」の内容は記録されていません。改めて「技の使用率」を入力するか、「指導書入力」でCPUエディットの内容をパスワード登録する必要があります。

登録 「熱血青春日記2」のセーブデータをEDITキャラクター登録します。

パスワード入力 パスワードを入力してEDITキャラクター登録します。

終了 EDITキャラクター登録を終了してMODE SELECT画面に戻ります。

「キャラデータ」を選ぶと次の画面になります。



CPUエディット 技の使用率を設定したり、指導書(パスワード)を表示・入力します。

ステータス ステータスと3Dモデルを見ることができます。

コマンド 技コマンドを見ることができます。

パスワード表示 EDITキャラクターデータのパスワードを表示します。

登録抹消 すでに登録したEDITキャラクターを削除します。

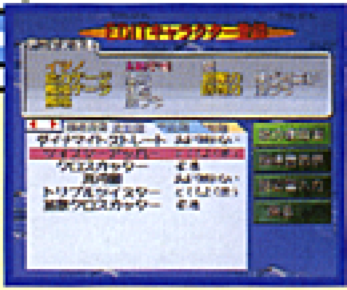
(17人以上登録することはできません。このモードで登録したキャラクターを消してから登録してください。)

ゲームモードの説明

CPUエディット

CPU性能をエディットして対戦しよう!
格闘ゲームが苦手な人も大丈夫!今度は頭脳で勝負だ!

「CPUエディット」を選ぶと次の画面になります。



- 「私立ジャスティス学園 熱血青春日記2」では「熱血青春日記2」で作成したEDITキャラクターのCPU性能もEDITすることができます。
- 各モードでキャラクターの操作を「CPU」に設定すると登録したCPU性能で自動的に戦ってくれます。
- CPUの性能はCPUの性格と技の使用率で決定されます。
- CPUの性格は入学願書に記入する「好きな言葉」の選び方で決まります。入学願書はキャラクターの性格を決める重要要素です。慎重に選びましょう。

「技の使用率」

EDITキャラクター登録のCPUエディットでは必殺技の使用率を設定することができます。

技の使用率はEDITキャラクターと敵プレイヤーの距離別に設定することができます。

1 超近距離………敵キャラクターを投げられるくらいの間合いです。
2 近距離………パンチやキックなどが当たる距離です。
3 中距離………大きく移動する技や飛び道具が当たる距離です。
4 遠距離………ほとんどの技が当たらない距離です。

それぞれの必殺技の使用率は次の4段階に設定できます。

あまり使わない ▶ 普通 ▶ よく使う ▶ とてもよく使う

「指導書表示」

CPUエディットの内容をパスワードで表示します。

「指導書入力」

CPUエディットのパスワードを入力します。

※他のキャラクターの指導書を入力してもEDITキャラクターは動きますが、もちろん思うようには戦ってくれません。

※指導書に記録されるのは技の使用率です。EDITキャラクターの性格はEDITキャラクターデータの方に記録されており変更できません。

「戻る」

前画面に戻ります。

試験に出る実技'99

＜基礎のおさらい＞

「一人で遊ぶ」モードで遊ぶための操作の基礎を試験を通して練習できるモードです。

ゲーム画面に入ると熱血準人がこの科目の注意点を説明します。

画面の見方 がめんのみかた



- 問題表示欄（ここに表示される技を実行していきます）
- プレイヤー
- 熱血準人（試験を見守る先生です）
- 科目名（選択した科目を表示します）
- 正解数
- プレイ時間（試験の経過時間です）

＜'99年度試験＞

「基礎のおさらい」をふまえた応用問題です。
また、「熱血青春日記2」の中での試験でもあるので、予習復習として活用できます。

ルール

試験の形式

問題表示欄に表示される問題を内容どおりに実行していくというものです。制限時間を過ぎるか、問題に正解するまで次の問題には進みません。3回の挑戦のうち一番成績の良いものの評価を行います。

＜成績表画面の説明＞

- 「成績表を見る」を選択すると以下の画面が表示されます。
- 成績表にはCランク以上をとるとその試験科目の判定欄に合格マークが付きます。
- 各試験の最高記録が成績表に登録されます。

「'99年度試験」成績表

試験	最高記録	判定
一学期期末試験	のこり TIME	
二学期期末試験	9回	合格
学年末試験	%	

ルール

試験の形式

問題表示欄に表示される問題を内容どおりに実行していくというものです。制限時間を過ぎるか、問題に正解するまで次の問題には進みません。

採点方法

各科目は3つの項目で採点され、行動力100点満点、正確さ100点満点、素早さ100点満点の合計300点満点でS（良い）～E（悪い）までの6段階評価を行います。

＜成績表画面の説明＞

- 「成績表を見る」を選択すると以下の画面が表示されます。
- 成績表にはCランク以上をとるとその試験科目に合格マークが付きます。
- すべての科目を合格して達成率100%を目指しましょう。

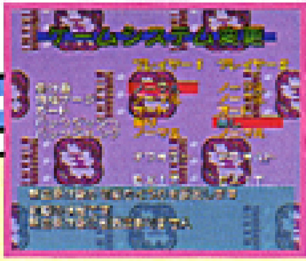
達成率　6%←合格をとっている割合

試験／科目	1	2	3	4	5
1	合格				
2					
3			合格		
4					
5					
6					

ゲームモードの説明

GAME MODE

オプション



ゲームの設定を行います。方向キー上下で項目を選択し、左右で内容を選択してください。STARTボタンを押すと終了します。

＜オプション基本画面＞

ゲームの難易度や試合のルールなどを設定します。

CPUラウンド間キャラ交代
「一人で遊ぶ」モードでCPUが負けた場合、主役と相棒が交代するかどうかを設定します。
（プレイヤーはどちらに設定しても交代は可能です）

振動
アナログコントローラ（DUAL SHOCK）の振動機能を使用するかどうか設定します。（デフォルトは「無し」です。）

＜ゲームシステム変更＞

熱血受け身の有無や根性ゲージの初期本数など、ゲームの基本システムを設定します。

＜キー操作変更＞

コントローラのボタン設定を行います。

※各変更画面で「デフォルト」を選んで決定ボタンを押すと、その画面内の項目が初期設定に戻ります。

記録

オプションの設定内容やプレイの記録などのセーブやロードを行います。
方向キー上下で項目を選び、決定ボタンを押してください。STARTボタンを押すと終了します。『記録』で「オートセーブする」を選択すれば、オートセーブになります。

※本ゲームでは、1つのデータにすべてのゲームのプレイ記録と「熱血青春日記2」のデータ5人分が記録できます。
※オートセーブは、「熱血青春日記2」「EDIT登録」「五輪祭」の「観戦モード」には対応していません。
※データのセーブ中やロード中に電源ボタンやリセットボタンを押したり、メモリーカードを抜き差しするとセーブデータが破壊される恐れがあります。ご注意ください。

おまけ



＜購買部＞

「私立ジャスティス学園　熱血青春日記2」では、各ゲームモードを遊ぶことでポイントをゲットすることができます。このポイントをためていくと、購買部でいろいろなおまけ要素を購入することができます。購入したおまけは「おまけを見る」モードで確認することができるようになります。

方向キー上下で商品を選択、◎ボタンで商品を購入することができます。

✕ボタンはキャンセル、購買部から出るのに使います。

ポイントについて

「一人で遊ぶ」「熱血青春日記2」「試験に出る実技'99」モードではクリアすることでポイントがもらえますが、良い成績でクリアするとより多くのポイントを得ることができます。
「五輪祭」のミニゲームでは良い記録を出すことで多くのポイントを獲得できます。
また、ポケットステーションのミニゲーム「ポケジャス」でも効率良くポイントを稼ぐことができます。

＜おまけを見る＞



購買部で購入したおまけを確認することができます。

購買部でポケットステーション用のミニゲーム「ポケジャス」を購入していれば、ここからポケットステーションのダウンロードを行うことができるようになります。（「ポケットジャスティス」については、P.52参照）

方向キー上下でおまけの選択、◎ボタンでおまけの確認を行います。

✕ボタンでキャンセルして、ひとつ上のメニューに戻ります。

BASIC OPERATION

基本操作 きほんそうさ

ガード

マニュアルガード



敵の反対方向に方向キーを押すと攻撃をガードできます。ガードには立ちガード、しゃがみガードがあり敵の攻撃によって使い分けが必要です。

セミオートガード

セミオートガードでは敵の反対方向に方向キーを押すほかに方向キーを押さない状態でもガードできます。

※しゃがみガードは方向キー下を押すだけでもできます。

ジャンプ・ハイジャンプ



ジャンプ

方向キー上を押すことでジャンプすることができます。斜め上に押すと斜め上にジャンプできます。

ハイジャンプ

方向キーを素早く下、上と押すことで通常より高いハイジャンプをすることができます。

ダッシュ



通常の歩きよりも、すばやく移動できます。

方向キーをダッシュしたい方向にすばやく2回押します。

※コマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。

パンチ



（□ボタン弱パンチ、
△ボタン強パンチ）
パンチをします。

キック



（×ボタン弱キック、
○ボタン強キック）
キックをします。

投げ



敵近くの間合いで

□ △ または、R2ボタン
パンチボタン（同時押し）
敵を投げることができます。

敵がしゃがんでいる時

↓＋□ △ または、↓＋R2ボタン
パンチボタン（同時押し）

特殊移動



× ○ または、R1ボタン
キックボタン（同時押し）
画面奥に横移動します。

↓＋× ○ または、↓＋R1ボタン
キックボタン（同時押し）
画面手前に横移動します。

※近距離で相手の攻撃にあわせて出すと、
相手のバックが取れ、大チャンス！

起き上がり



自分がダウン中に

↑ ・その場で起き上がります。
↓ ・横転して起き上がります。
→ ・前転して起き上がります。
← ・後転して起き上がります。

起き上がり攻撃



起き上がり動作中に

パンチボタン または、キックボタン
起き上がり中段攻撃をします。

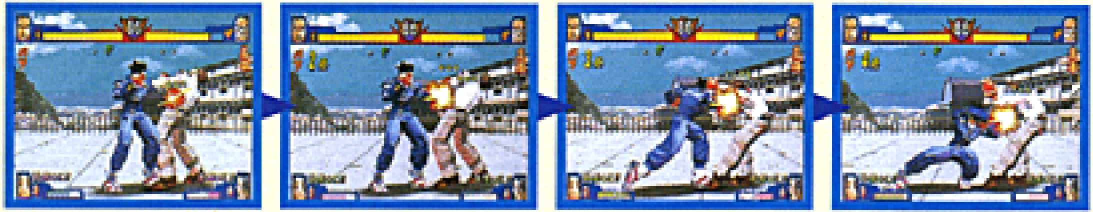
起き上がり動作中に

↓＋パンチボタン または、↓＋キックボタン
起き上がり下段攻撃をします。

TECHNIQUE 必勝テクニック

カンタンチェーンの連続技『熱血コンボ』

攻撃ボタンを順番にタイミング良く押すことでカンタンに連続技になります。



弱　弱　強 ※ 方向キー入力+強

※方向キーを入力する方向によって技が変わります。いろいろ試してみよう。

『熱血受け身』受け身でピンチを切り抜けろ！

ぶっとび中に「どのボタンでも2個以上」、または「方向キー+いずれかのボタン」でその場で受け身をとります。

※R1ボタン、R2ボタンのみ押しても、受け身をとります。



移動受け身

空中で熱血受け身をする時に、方向キー左右のいずれかを押していた場合、受け身を取りながら空中移動が行える「移動受け身」をすることができます。

対戦相手からの追撃を逃れ、反撃を狙うことができる「移動受け身」の導入により、空中戦でさらに熱い駆け引きが行えます。「移動受け身」を自分のものにして、他のプレイヤー達に差をつけよう！

『根性カウンター』 反撃の糸口をつかめ！根性全開反撃開始！

敵の攻撃をガード中に通常技以外の攻撃をすると、ガード状態を打ち破って反撃します。
※攻撃の組み合わせはキャラクターによって異なります。



相手を浮かせて空中連続技を決めろ！ 『エアバースト』

方向キー右下＋強 または強 で相手を高く浮かせてから方向キー上でジャンプ、そこから空中連続技が決まります。
熱血コンボと組み合わせるとさらに強力！



『完全燃焼アタック』 青春賭けたヘビーな一撃！

キャラクター別のコマンド（P.21～参照）を入力すると根性ゲージを1本消費して一発逆転の大技を出します。

カンタンコマンド	ボタン1つで完全燃焼アタックを出せます。 （カンタンコマンドは「キー操作変更」で自由なボタンに設定できます。）



オレとオマエで協力攻撃2人で1つの究極技！ 『愛と友情のツープラトン』

根性ゲージが2本以上たまって「準備OK！」の表示が出ている状態で △＋○ ボタン、または □＋× ボタン（同じ強さ同時押し）を入力すると使うことができます。
敵に攻撃がヒット中ボタン連打で攻撃側はダメージアップ、やられ側はダメージ減少します。



CHARACTER キャラクター紹介しょうかい

キャラクター紹介の見方



■コマンドはすべてキャラクターが右向きの時のものです。
左向きの時は左右逆に操作をしてください。

- …パンチボタンを示しています。
- …キックボタンを示しています。
- …方向キーを押す方向を示しています。
- ため…ボタンを押し続けることで技の威力が変わります。

※完全燃焼アタックの1～4の数字はカンタンコマンドに対応しています。(P.19参照)

BATSU



熱血転校生

バツ

行方不明になった母親を捜すために太陽学園にやってきた熱血転校生。ケンカ殺法を得意とする。

必殺技		気合弾	+ パンチ
必殺技		ガッツアッパー	+ パンチ
必殺技		三日月キック	+ キック
必殺技		流星キック	空中で + キック
完全燃焼アタック	1	全開気合弾	+ パンチ
完全燃焼アタック	2	全開流星キック	空中で + キック
愛と友情のツープラトン		W気合弾	パンチ キック 同じ強さ 同時押し

HINATA



必殺技		連撃拳	+ パンチ 連打
必殺技		昇陽拳	+ パンチ
必殺技		炎舞脚	+ キック
必殺技		連脚弾	空中で + キック
完全燃焼アタック	1	ファイヤー旋風脚	+ キック
完全燃焼アタック	2	ファイヤー連撃拳	+ パンチ
愛と友情のツープラトン		ガッツ百倍（根性ゲージ回復）	パンチ キック 同じ強さ 同時押し

嵐の女子高生

ひなた

好奇心旺盛な格闘女子高生。バツと共に事件の真相を探る。通信空手で「イッチ、ニィのサン!」

KYOSUKE

謎の風紀委員

恭介

学園に突然現れた謎の風紀委員。バツに協力して闘うのだが…。華麗な技で相手を翻弄する。

必殺技		クロスカッター	+ パンチ
必殺技		幻影キック	+ キック
必殺技		雷神アッパー	+ パンチ
必殺技		幻影ウェーブ	空中で + パンチ
完全燃焼アタック	1	拡散クロスカッター	+ パンチ
完全燃焼アタック	2	ダブル幻影キック	+ キック
愛と友情のツープラトン		ラストシンフォニー	パンチ キック 同じ強さ 同時押し



SHOMA



爆裂スラッガー

将馬

クラブの仲間のため、デカバット片手に巨悪に立ち向かう豪快野球格闘少年。

必殺技		超剛速球
		大回転打法
		殺人スライディング
		豪快リード
究極無敵アタック	1	分身魔球
	2	ホームラン打法
愛と友情のツープラトン		グランドスラム 同じ強さ 同時押し

NATSU

必殺技		ジャンピングサーブ
		回転レシーブ
		スライディングレシーブ
		特訓スパイク
		自給自足スパイク
究極無敵アタック	1	千本スパイク
	1	ファイヤーアタック
愛と友情のツープラトン		ファイト百倍 （根性ゲージ回復） 同じ強さ 同時押し

パワフルアタッカー

夏

ケンカ友達の将馬とは幼なじみ。バレーボールを武器に闘う。



ROBERTO

天才キーパー

ロベルト

ケンカばかりする2人をなだめながら、友情のために闘うクォーターのサッカー少年。



必殺技		シャイニングセーブ
		ロングシュート
		ライジングキック
		スライディングキック
		バイシクルキック
究極無敵アタック	1	爆裂Vゴール
	2	爆裂リフティング
愛と友情のツープラトン		トラップWシュート 同じ強さ 同時押し



ROY

豪腕アメリカン

ロイ

アメリカにいる父親からジャスティス学園の調査を依頼され闘うことに…。

必殺技		ダイナマイトストレート
必殺技		ツイスターアッパー
必殺技		タッチダウンウェーブ
完全無欠アタック	1	トリプルツイスター（連打）
完全無欠アタック	2	スーパータッチダウン
愛と友情のツープラトン		Wライジングトルネード（同じ強さ同時押し）



TIFFANY

セクシーチアリーダー

ティファニー

ロイと一緒にいたいために、共に闘う陽気で派手好きなアメリカン。日本語は苦手。

必殺技		ビューティフルスピン
必殺技		グルーピーパンチ
必殺技		グルーピーナックル
必殺技		エキサイティングキック
完全無欠アタック	1	ワンダフルキック
完全無欠アタック	2	グルーピースペシャル
愛と友情のツープラトン		ラブ&ピース（同じ強さ同時押し）

BOMAN

ファイティング牧師

ボーマン

闘いは好まないはずの牧師見習い。しかし暴れ出すと手がつけられない。

必殺技		ゴッドアッパー
必殺技		ゴッドストレート
必殺技		ゴッドラッシュ
必殺技		ゴッドラリアット
完全無欠アタック	1	ヘブンズラッシュ
完全無欠アタック	2	ヘブンズクロス
愛と友情のツープラトン		Wパワーバスター（同じ強さ同時押し）



キャラクター紹介



EDGE

斬り込み隊長

エッジ

行方不明の総番長を探して闘う。
「残酷?卑怯?ハッほめ言葉だぜ!」

必殺技		裏斬り
必殺技		破壊
必殺技		罵倒
完全燃焼アタック	1	血祭り
完全燃焼アタック	2	砂爆
愛と友情のツープラトン		血獄（同じ強さ同時押し）



AKIRA

功夫ライダー

アキラ

自称、行方不明の外道高校総番長の弟。兄を捜すために外道高校に潜入する。

必殺技		裏裡門
必殺技		旋蹴脚
必殺技		破天の構
完全燃焼アタック	1	気功掌
完全燃焼アタック	2	破の連脚
完全燃焼アタック	3	天の連脚
愛と友情のツープラトン		連撃連脚（同じ強さ同時押し）

GAN

怪力番長

岩

体はデカいが気のいい怪力高校生。
兄貴分の総番長を捜すために闘う。



必殺技		鉄砲突き
必殺技		荒波四股
必殺技		岩砕き
必殺技		柏手破り
必殺技		大嵐
完全燃焼アタック	1	乱れ鉄砲突き
完全燃焼アタック	2	噴火山
愛と友情のツープラトン		活火山（同じ強さ同時押し）

HIDEO



機動教師

英雄

ジャスティス学園の国語教師にして空手の使い手。優れた生徒を誘拐する。

必殺技	正波拳	
必殺技	実直拳	
必殺技	真円脚	
必殺技	雷鋭蹴	
完全無欠アタック 1	島津流正波拳	
完全無欠アタック 2	島津流真実直拳	
愛と友情のツープラトン	島津流真正波拳	同じ強さ同時押し

KYOKO



必殺技	出席確認	
必殺技	回診	
必殺技	触診	連打
必殺技	片翼の構	か 連打
完全無欠アタック 1	死の介護	
完全無欠アタック 2	天獄への階段	
愛と友情のツープラトン	究極の矯正術（[illegible]）	同じ強さ同時押し

白衣の悪魔

響子

もと外科医の保健教師。洗脳されて生徒誘拐の手助けをする。

RAIZO



猛獣学長

雷蔵

ジャスティス学園校長。優秀な生徒を次々と誘拐する。その真の目的は?

必殺技	夜叉車	か
必殺技	狂獣裂破	
必殺技	六腑突き	
必殺技	石砕牙	
完全無欠アタック 1	忌野流狂獣裂破	
完全無欠アタック 2	忌野流六腑突き	ため
愛と友情のツープラトン	人間大砲	同じ強さ同時押し

AKIRA

ピュアライダー

あきら

ヘルメットを脱いで性格が変わった素顔のアキラ。外道高校総番長の妹。

必殺技		髑髏門	＋
必殺技		旋蹴舞	＋
必殺技		破天の構	＋
完全燃焼アタック	1	気功撃	空中可 ＋
完全燃焼アタック	2	破の連舞	＋
完全燃焼アタック	3	天の連舞	＋
愛と友情のツープラトン		協奏連撃獄	同じ強さで同時押し



HYO

忌むべき狂気

雹

ジャスティス学園生徒会長。教師までも洗脳して学園を支配している。



必殺技		一文字斬り	＋
必殺技		十文字斬り	＋ 中に
必殺技		居合い斬り	＋
必殺技		弧月	後ろ向いて
必殺技		桜竜斬	＋
必殺技		天雷斬	空中で ＋
必殺技		幻影獄	空中可 ＋
完全燃焼アタック	1	暗黒幻影獄	＋
完全燃焼アタック	2	暗黒幻影斬	＋
愛と友情のツープラトン		残酷斬	同じ強さの同時押し

SAKURA

闘う女子高生

さくら

ストリートファイターシリーズからの特別出演。ひなた、夏とは親友。

必殺技		波動拳	＋ ため
必殺技		震空波動拳	空中で ＋
必殺技		天仰波動拳	＋
必殺技		春風脚	空中可 ＋
必殺技		咲桜拳	＋
完全燃焼アタック	1	真空波動拳	空中可 ＋
完全燃焼アタック	2	真空天仰波動拳	＋
完全燃焼アタック	3	乱れ桜	＋
完全燃焼アタック	4	春一番	＋
愛と友情のツープラトン		春獄殺	同じ強さで同時押し



DAIGO



外道高校総番長

醍醐

外道高校の総番長でアキラの兄。ジャスティス学園に誘拐されてしまう。

必殺技		無双突き	
必殺技		気功塊	空中で
必殺技		無双蹴り	
必殺技		背中語り	
完全燃焼アタック	1	無双正拳突き	
完全燃焼アタック	1	硬気功塊	空中で
完全燃焼アタック	2	男の背中	
愛と友情のツープラトン		男の中の男	[illegible] 同時押し

HAYATO

必殺技		熱血竹刀	
必殺技		クロスカウンター	
必殺技		気合いキック	
必殺技		指導キック	
完全燃焼アタック	1	熱血腕立て伏せ	
完全燃焼アタック	2	熱血クロスカウンター	
愛と友情のツープラトン		熱血気合砲	[illegible] 同時押し

燃える赤ジャージ

熱血隼人

太陽学園体育教師。キャラクターデザインは漫画家の島本和彦先生。



CHARACTER

眠れる飛び魚

流

キャラクター紹介

特殊技	バタ足	
	平泳ぎ	空中で
必殺技	人工呼吸	
	平泳ぎキック	
	飛び込み	
	空中飛び込み	空中で
完全燃焼アタック 1	超バタ足	
完全燃焼アタック 2	個人メドレー	
	空中個人メドレー	空中で
愛と友情のツープラトン	シンクロナイズドアタック	同じ強さ 同時押し

流は五輪高校3年水泳部のエースで、将馬と修一の野球部兄弟とは幼なじみである。
「修一が何者かに襲われた!!」
将馬は兄のカタキを討つため、真っ先に飛び出していった。
「…………大丈夫……なのか?……」
大けがをした修一より、突っ走る将馬の方が心配な流であった。



RAN



スクープ女子高生
ラン

「太陽学園スクープ大賞」それなりに権威のある賞である。
「やばいわねぇ…。まだこれといったスクープが撮れていないわ!」
太陽学園新聞部1年生ランは今年度のスクープ大賞を本気でねらっていた。
「高校生連続誘拐事件?　これだわ!」
ランは誘拐事件の真相をスクープするために情報収集を始めることにした…。

必殺技		フラッシュ攻撃	+
		空中フラッシュ攻撃	空中で +
		号外!	+
		空中号外!	空中で +
完全燃焼アタック	1	スーパーフラッシュ攻撃	+
		空中Sフラッシュ攻撃	空中で +
	2	突撃インタビュー	+
愛と友情のツープラトン		いただきスクープ	同じ強さ同時押し



ゲームの目的

このゲームは、自分だけのオリジナルキャラクター（EDITキャラクター）を作成することが目的です。

入学時から2年生に進級するまでの一年間の学生生活を通して、自分のEDITキャラクターを成長させることができます。

作ったキャラクターは、「EDITキャラクター登録」で登録すると使用可能になります。

※ゲーム途中のデータでもEDITキャラクターとして使用することが可能です。

ゲームの始め方 はじめかた

ゲームの始め方



モードセレクト画面で「熱血青春日記2」を選択して、決定ボタンを押してください。
最初から始めるときは、「入学する」を、続きからプレイするときは、「つづきからはじめる」を選び、決定してください。「つづきからはじめる」を選ぶとファイルセレクト画面が表示されます。セーブしたファイルを選べば前回の続きから始まります。

※前作「熱血青春日記」のキャラクターデータは使用できません。

操作方法

方向キー

アイコンや選択肢など、項目の選択に使用します。

×ボタン・L2ボタン

選択したアイコンのキャンセルに使用します。

○ボタン・△ボタン・□ボタン・L1ボタン

選択したアイコンや選択肢の決定に使用します。

△ボタン

メッセージを、次の選択肢まで早送りします。

キャラクターの作成

CHARACTER MAKE

タイトル画面で、「入学する」を選択すると、ゲーム概要の説明のあとに、キャラクター登録画面が表示されます。以下の手順にしたがって、必要な項目を入力してください。

入力方法

方向キー ―― 文字の選択

○(□)ボタン ― 決定

×ボタン ―― 1つ前の文字に戻る

名前入力時のみ

△ボタン ―― 入力モードの切り替え(名前入力時のみ)

L1ボタン・R1ボタン ― 入力位置の切り替え

顔の登録時のみ

SELECTボタン ―― 顔タイプの切り替え(顔の登録時のみ)

名前の入力



主人公の名字(6文字以内)、名前(6文字以内)、呼び名(4文字以内)を入力してください。

呼び名は、作成したEDITキャラクターの名前になります。

名前の入力が終わったら、「決定」にカーソルをあわせて、決定ボタンを押すか、STARTボタンを押してください。

入力モードの切り替え

左側のアイコンを選択することで、「ひらがな」「カタカナ」「英数」の各入力モードに切り替えることができます。

※「呼び名」は、カタカナ・英数のみ使用可能です。

キャラ作成の流れ

志望校の選択

太陽学園・五輪高校・パシフィックHS・外道高校・ジャスティス学園の5校から1校を選択してください。

性別の選択

※外道高校は男子校なので、女性は入学できません。

生年月日の登録

得意科目の登録

英語・数学・国語・理科・社会・体育・音楽・美術の8科目から1科目を登録してください。

※プレイヤーの初期パラメータに影響します。

好きな言葉の登録

選択肢の中から、好きな言葉を3つ選択してください。

※プレイヤーの初期パラメータ、CPU時の性格に影響します。

登録項目の確認

以上の入力が終了すると、登録項目の確認画面が表示されますので「提出OK」を選択してください。登録した内容を変更する場合は、確認画面で変更したい項目を選択してください。入力画面に戻ります。

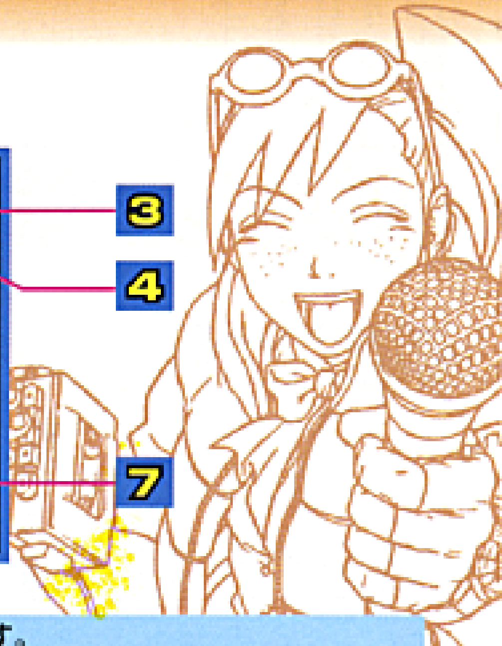
顔の登録

EDITキャラクターの顔を登録します。顔は、眼・鼻・口の3パーツに分かれています。SELECTボタンで、顔のタイプを変えることができます。

顔を登録すると「熱血青春日記2」のゲーム本編が始まります。

DISPLAY 画面の見方 がめんのみかた





1	日付（ひづけ）	●現在（げんざい）の日付（ひづけ）です。
2	キャラクター情報（じょうほう）	●キャラクターに関（かん）する情報（じょうほう）です。 表示（ひょうじ）される内容（ないよう）：呼（よ）び名（な）／校章（こうしょう）／所属（しょぞく）クラブ
3	パラメータ	●キャラクターの現在（げんざい）のパラメータが表示（ひょうじ）されます。
4	場所名表示（ばしょめいひょうじ）	●現在（げんざい）いる場所（ばしょ）の名前（なまえ）が表示（ひょうじ）されます。
5	メイン画面（がめん）	●現在（げんざい）いる場所（ばしょ）の背景（はいけい）と、登場（とうじょう）しているキャラクターが表示（ひょうじ）されます。
6	メッセージキャラクター	●メッセージをしゃべっているキャラクターの顔（かお）が表示（ひょうじ）されます。
7	メッセージウィンドウ	●各種（かくしゅ）メッセージが表示（ひょうじ）されます。

パラメータの説明（せつめい）





攻撃力（こうげきりょく） ▶ 攻撃力に影響します。高いほど、相手に与えるダメージが大きくなります。

防御力（ぼうぎょりょく） ▶ 防御力に影響します。高いほど、相手から受けるダメージ量が少なくなります。

体力（たいりょく） ▶ 体力に影響します。高いほど、初期体力量が標準に近づきます。

根性（こんじょう） ▶ 根性ゲージ溜め能力に影響します。高いほど、ゲージが溜まりやすくなります。

潜在能力（せんざいのうりょく） ▶ 根性ゲージの初期本数に影響します。高いほど、初期本数が多くなります。

知力（ちりょく） ▶ EDITキャラクターがCPU時の、頭の良さに影響します。

パラメータの成長について

学校生活を過ごす上で、プレイヤーはクラブに入ることができます。

クラブに入ることで、パラメータを全体的に成長させることができます。

パラメータは、主にクラブイベント、試験などの学校行事などで変動します。

その他通常のイベントでも変動するので、強いキャラクターを作るには、効率よくイベントをこなしていく必要があります。

アイコンの説明

各イベントのはじめに
アイコンが表示されます。
アイコンを選択することで、
ステータスの確認や、
データのセーブ・ロードを
行うことができます。





進める（移動）

イベントをスタートさせます。
このアイコンを選択するまで、イベントは進行しません。

※移動イベントの場合、「進める」のかわりに「移動」が表示されます。移動MAPが表示されるので、移動する場所を選択してください。

ステータス

キャラクターの情報と、他のキャラクターとの友好度、入手したアイテムが確認できます。

日記

日記アイコンを選択すると、以下の機能が選択できます。

バックアップ

メモリーカードにデータのセーブ・ロードを行うことができます。



セーブ

「熱血青春日記2」のゲーム内容を保存します。セーブしたいファイルを選択して決定ボタンを押してください。選択したファイルに既にデータがある場合は、上書きされ、前のデータは消去されます。

※バックアップでセーブされるデータは、「熱血青春日記2」のみです。「熱血青春日記2」以外のプレイ記録はセーブされません。

ロード

セーブしたゲーム内容を読み込みます。ロードしたいファイルを選択して決定ボタンを押してください。

メッセージスピード

メッセージの表示速度を、「遅い／普通／速い／一括」の4種類から選択できます。

ミニゲームの練習

ミニゲームの練習を行うことができます。

このコマンドを選択しても、ゲーム中の時間は進行しません。

「将馬のホームラン競争」 P.42へ ▶

「夏のサービスエース」 P.44へ ▶

「ロベルトのPK戦」 P.46へ ▶

「ロベルトの爆裂シュート」 P.49へ ▶

「決戦!炎のスプリント」 P.50へ ▶

「Doki-Waku-Dance」 P.51へ ▶

試験の練習

次に行われる、実技試験の予習ができます。

P.13へ ▶

終了

ゲームを終了して、モード選択画面に戻ります。

EVENT イベント

移動イベントについて

毎月半ばに発生する、学校内を移動することができるイベントです。
メイン画面に移動MAPが表示されますので、移動したいポイントを選択して決定ボタンを押してください。
移動した場所に応じて、イベントが発生します。



※移動イベントは、移動後一回だけ別の場所に移動し直すことができます。

移動場所について

移動できる場所は以下の6カ所です。

教室
帰りがけの生徒や、遊んでいる生徒の多い場所です。

体育館
クラブが利用していることが多いです。

グラウンド
体育会系のクラブが主に利用しています。

保健室
校内唯一の安らぎの場。ベッドを求めて身体を休めにくる生徒もいます。

屋上
景色がいいので、ヒマつぶしや考えごとをしに来ている生徒も多いようです。

部室棟
体育会系・文化系の各クラブの部室があります。クラブ前や練習後の生徒がよくいます。



クラブイベントついて

毎月第1週に発生する、クラブ活動を行うイベントです。所属するクラブに応じて、月に一度の特別練習を行います。
この特別練習では、特定のパラメータを大幅に成長させることができます。
また、普段のクラブ活動の成果を見ることができます。

クラブの種類について

所属できるクラブは以下の9種類です。

野球部	バレー部	サッカー部	相撲部	美術部
吹奏楽部	演劇部	化学部	帰宅部	

各クラブには、担当キャラクターがいるので、クラブイベント中はキャラクターの指示に従ってください。

※クラブは2学期と3学期のはじめに変更することが可能です。

特別練習について



クラブイベント中で行うことができる特別練習は、クラブごとに選択できる練習が異なります。
練習の種類を示したアイコンが表示されるので、どれか1つを選択してください。
各練習が、どのパラメータが上がりやすいかは、右側にグラフが表示されます。
グラフの値が大きいほど、増加する量が多くなり、逆に小さい場合はパラメータが減少します。

SCHEDULE

一年間 いちねんかん のスケジュール

スケジュール

一年のゲーム期間中には、いくつかの学校行事やその他イベントが発生します。

- 4月 入学式　春の遠足
- 5月 一学期中間試験
- 6月 太P戦
- 7月 一学期期末試験　プールイベント
- 8月 臨海合宿　夏祭り
- 9月 学園祭
- 10月 二学期中間試験
- 11月 五輪祭
- 12月 二学期期末試験
- クリスマス・イヴ
- 1月 初詣
- 2月 バレンタインデー
- 3月 学年末試験　ホワイトデー
- 進級試験　終業式



イベントフォロー

定期試験

試験には、筆記試験と実技試験の2種類があります。

筆記試験 ひっきしけん

入学試験・一学期中間試験・二学期中間試験

実技試験 じつぎしけん

一学期期末試験・二学期期末試験・学年末試験

※実技試験は、ゲーム中「試験の練習」やゲームモード「試験に出る実技」でいつでも練習が可能です

P.13へ▶

※筆記試験の練習はできません。

太 P 戦

太陽学園とパシフィックHSの対抗戦。ただし、五輪高校に入学した場合は、別のイベントになります。

EDITエディットキャラクター

EDITキャラクター概要

『熱血青春日記2』では、5つまでデータをセーブできます（1ブロック）。これらのデータを使えば、いつでもEDITキャラクターとして、登録することができます。
（「EDITキャラクター登録」P.10参照）
『熱血青春日記2』を最後までプレイする必要はありません。ゲームの途中のデータでも登録すればEDITキャラクターとして他のモードで使用することができます。
EDITキャラクターは、16人まで登録が可能です。

※ただし、EDITキャラクターの性能は、各学期末のデータを反映します。



EDITキャラクターについて

『熱血青春日記2』で作成したEDITキャラクターは、学校生活の内容に応じてさまざまなタイプのキャラクターになります。
攻撃力の高いキャラクターや根性ゲージが初めから9本たまっているキャラクター、また持っている必殺技も変わってきます。

ゲームの途中のデータではそれほど強いキャラクターにはなりませんが、一年を通して、クラブや試験、学校行事などで鍛えていくことで、より強いキャラクターにすることができます。
また、自分のEDITキャラクターをCPUとして戦わせる場合は、『熱血青春日記2』中の知力や好きな言葉が影響します。

将馬のホームラン競争



プレイヤーを操作してバッティング、ねらえ大ホームラン！

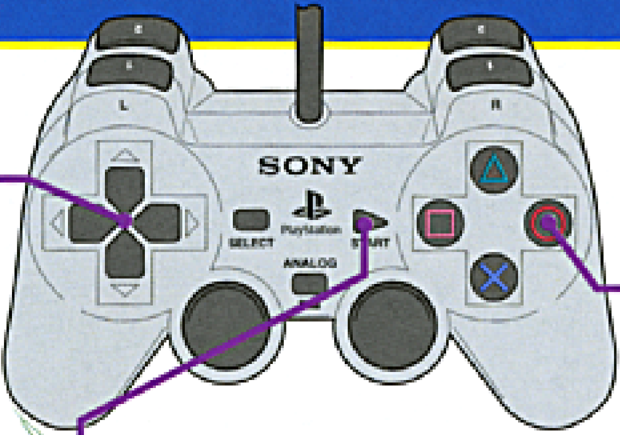
「熱血青春日記2」内のイベント、「五輪祭」でミニゲームとして登場します。
ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。
「熱血青春日記2」中では、「日記」→「ミニゲームの練習」→「ホームラン競争」を選択すれば、いつでも練習できます。
また、「五輪祭」の中の「将馬のホームラン競争」を選ぶとプレイすることができます。



画面(がめん)の見方(みかた)

❶	現在の記録	・現在の打球の合計飛距離です。
❷	バッター	・プレイヤーを操作してホームランを狙います。
❸	ピッチャー	・自動的にボールを投げてきます。
❹	残り球数	・チャレンジできる残りの球数です。
❺	記録詳細	・全飛距離を高い順に並べています。
❻	最高記録	・現在の最高合計飛距離です。

操作方法



方向キー

プレイヤーをバッターボックス内で移動させます。

◎ボタン

バットを振ります。

STARTボタン

ポーズ(一時停止)がかかります。

そのほかのボタン

使用しません。

ルール

10球バッティングをして飛距離の上位から5本分の合計で競います。
ファール、空振りは0mとなります。

テクニック

バットの真芯の位置をよく見よう。
後はタイミングと集中力だ!

夏のサービスエース

爆発サーブで得点ゲットだ！ ねらえ新記録！

「熱血青春日記2」内のイベント、「五輪祭」でミニゲームとして登場します。ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。

「熱血青春日記2」中では、「日記」→「ミニゲームの練習」→「サービスエース」を選択すれば、いつでも練習できます。また、「五輪祭」の中の「夏のサービスエース」を選ぶとプレイすることができます。

「夏のサービスエース」は1人プレイ専用です。



画面(がめん)の見方(みかた)

❶	現在の合計得点	・現在の得点です。
❷	得点表	・キャラクターの得点表です。
❸	プレイヤー	・プレイヤーを操作してサーブします。
❹	残りサーブ数	・サーブできる残り球数です。
❺	最高記録	・現在の最高得点です。
❻	パワーゲージ	・サーブのパワーを決めるゲージです。
❼	上下方向ゲージ	・サーブを打つ上下の角度を決めるゲージです。
❽	顔キャラクター	・サーブを打つ標的です。



操作方法

1. 方向キーでサーブする方向を決めます。
2. ○ボタンを押してパワーを決めます。
3. ボタンを押す長さでサーブを打ち出す角度を決めます。
4. ボタンを放すとサーブをします。

ルール

顔キャラクターを狙ってサーブをし、爆風に巻き込んで得点を稼ぎます。8球の合計得点で競います。

テクニック

8球で顔キャラクターをムダなくとる方法を見つけよう。
マイナスキャラ雷蔵には気を付けよう！
角度は45度が一番飛ぶぞ！
標的をまとめて取ると得点がアップするぞ！



ロベルトのPK戦

プレイヤーを操作してPK戦で勝負だ！
敵は強敵、なんと天才キーパーロベルトだ！

「熱血青春日記2」内のイベント、「五輪祭」でミニゲームとして登場します。ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。

「熱血青春日記2」中では、「日記」→「ミニゲームの練習」→「PK戦」を選択すれば、いつでも練習できます。また、「五輪祭」の中の「ロベルトのPK戦」を選ぶとプレイすることができます。

「ロベルトのPK戦」では2人対戦ができます。1人用はCPUと対戦します。



画面（がめん）の見方（みかた）

❶	得点表	・現在のPK戦の得点表です。○は成功、Xは失敗です。
❷	キッカー	・キッカーを操作してシュートします。
❸	キーパー	・キーパーを操作してゴールを守ります
❹	キッカー根性ゲージ	・キッカーが爆裂Vゴールを使える回数です。
❺	キーパー根性ゲージ	・キーパーがシャイニングセーブを使える回数です。
❻	左右方向	・シュートを蹴り出す左右の角度です。
❼	上下方向	・シュートを蹴り出す上下の角度です。

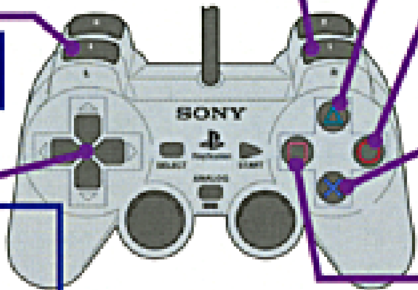
操作方法



キッカー



1. 方向キー左右でボールを蹴る左右の方向を決めます。
方向キー上下でボールを蹴る上下の角度を決めます。
2. シュートボタンを押すとキッカーが走り出します。
3. シュートボタンを押してからシュートするまでの間に方向キーでボールを変化させる方向、曲がり具合を決めます。方向キーを長く押せば押すほど曲がりが大きくなります。



R1ボタン
方向ゲージ表示のON／OFF

L1ボタン
視点を変更します

方向キー
上：ボールがホップします
右：ボールが右に曲がります
左：ボールが左に曲がります
下：ボールにドライブがかかります

△ボタン
爆裂Vゴール（強）
（根性ゲージを消費します）

○ボタン
強シュート

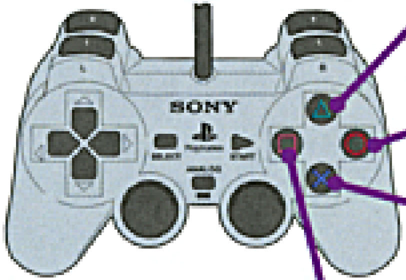
×ボタン
弱シュート

□ボタン
爆裂Vゴール（弱）
（根性ゲージを消費します）

ロベルトのPK戦

操作方法

キーパー



△ボタン
シャイニングセーブ強
（根性ゲージを消費します）

○ボタン
強セービング

×ボタン
弱セービング

□ボタン
シャイニングセーブ弱
（根性ゲージを消費します）

1. 方向キーで左右に移動します。
2. 方向キー＋いずれかのボタンでボールを取るアクションをします。ボタンによってアクションが違います。

ルール

プレイヤーを操ってPK戦をします。2人交互にシュートを打って、キーパー側はゴールされないようにキーパーを動かしてボールを取ります。5本ずつシュートして多くゴールした方が勝利です。5本打って勝負が付かない場合は勝負が付くまで延長戦になります。

テクニック

シュートテクニックは練習あるのみ。ゴールの4角に蹴られるように練習しよう。方向ゲージを消せるようになったら本物だ！キーパーはとにかく読みが命。最初に左右に動いたりしてこちらの動きを読まれないようにしよう。「爆裂Vゴール」や「シャイニングセーブ」などの必殺技は強力だが回数が制限されている。使いどころが重要だぞ！

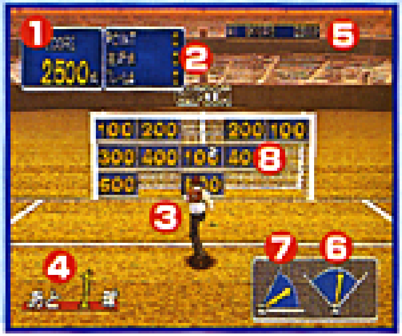
ロベルトの爆裂シュート

君のシュートテクニックでめざせ4枚抜き！

「熱血青春日記2」内のイベントでミニゲームとして登場します。ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。
「熱血青春日記2」中では、「日記」→「ミニゲームの練習」→「爆裂シュート」を選択すれば、いつでも練習できます。
また、「五輪祭」の中の「ロベルトの爆裂シュート」を選ぶとプレイすることができます。
「ロベルトの爆裂シュート」は1人プレイ専用です。

操作方法

シュート方法はPK戦のキッカーと同じです。
ただし必殺シュートはできません。



画面(がめん)の見方(みかた)

1	現在の合計得点	・現在の得点です。
2	得点	・今のシュートの細かい得点です。
3	キッカー	・キッカーを操作してシュートします。
4	残りシュート数	・シュートできる残り回数です。
5	最高記録	・現在の最高得点です。
6	左右方向	・シュートを蹴り出す左右の角度です。
7	上下方向	・シュートを蹴り出す上下の角度です。
8	得点パネル	・数字はパネルの得点です。

ルール

シュートをしてゴールにある得点パネルを落としていきます。6球の合計得点で競います。
パネルによる得点の他にゴールポストに当ててパネルを落とすとフレーム点が、ボールを変化させてパネルを落とすと芸術点が加算されます。

テクニック

6球で得点パネルをムダなく落とす方法を見つけよう。
フレーム点、芸術点もハイスコアにはかかせないぞ！
2枚抜き4枚抜きもできるぞ！

決戦！炎のスプリント

ごりんさい

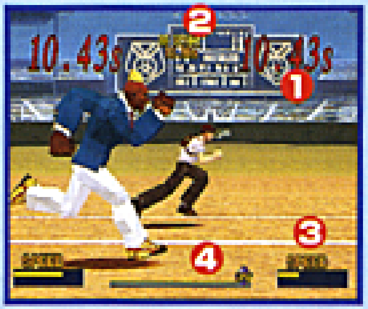
神の指さばきで10秒の壁を超えろ！

「熱血青春日記2」内のイベント、「太P戦」でミニゲームとして登場します。
ここでいい成績をだせば、パラメータを成長させることができます。
短距離競走で、100mのタイムを競います。スピードゲージにあわせて、◎ボタンか✕ボタンをタイミングよく押すことで、加速していきます。
「熱血青春日記2」の中では「日記」→「ミニゲームの練習」→「決戦！炎のスプリント」を選択すれば、いつでも練習できます。また、モードメニュー内の「五輪祭」の中の「決戦！炎のスプリント」を選択してもプレイすることができます。

操作方法

1 スタートのカウントダウンにあわせて、◎ボタンか✕ボタンを押すと、スタートします。
カウントダウンが0になる前にスタートすると、フライングになります。

2 スピードゲージにあわせて、◎ボタンか✕ボタンを押します。
ボタンを押した時のスピードゲージが長いほど走るスピードが早くなります。



画面（がめん）の見方（みかた）

❶	タイム	・現在のタイムです。
❷	ハイスコア	・現在の最高記録です。
❸	スピードゲージ	・現在の加速度を表示します。
❹	現在位置	・自分と相手の現在位置を表示します。

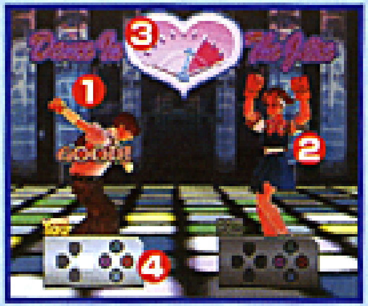
Doki-Waku-Dance

お気に入りのパートナーとダンスで決めよう！

『熱血青春日記2』内のイベント「五輪祭」でミニゲームとして登場します。ここでパートナーを選び、良い成績を出せばそのパートナーとの相性を良くすることができます。
『熱血青春日記2』の中では、「日記」→「ミニゲームの練習」→「Doki-Waku-Dance」を選択すれば、いつでも練習できます。また、モードメニューの中の「五輪祭」の中の「Doki-Waku-Dance」を選択してもプレイすることができます。
このミニゲームではプレイヤーを操作してダンスを行います。

操作方法

パートナーがダンスを踊るとボタンが順番に光ります。自分の番になるとボタンが表示されますので、パートナーと同じ順番にボタンをタイミング良く押してください。
ボタンの入力に成功すると愛情ゲージが上がり、失敗すると下がります。



画面(がめん)の見方(みかた)

❶	プレイヤー	・自分
❷	パートナー	・手本として踊るパートナー（CPU）です。
❸	愛情メーター	・入力に成功するとゲージが上昇します
❹	コントローラ表示	・踊っている側のみ明るく表示されます

愛情ゲージについて



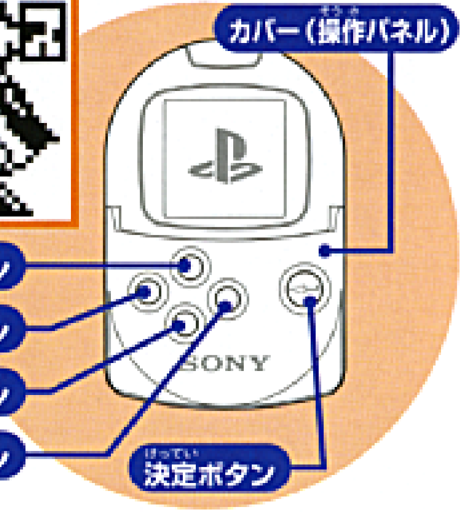
1パートごとにボタンを入力する順番とタイミングが判定され、入力に成功した割合に応じてゲージが上下します。ダンスが終了した時点でピンクのゾーン❶にゲージが入っていればパートナーとの相性を良くすることができます。（単体で遊ぶ場合、結果は影響しません）

ポケットステーションについて

ポケットジャスティス　※ポケットステーションは別売りです。

ポケットジャスティス（以下「ポケジャス」）はポケットステーション（別売り）で遊ぶためのゲームです。「ポケジャス」を購買部で購入することによってポケットステーションにダウンロードできるようになります。
「ポケジャス」タイトルを選択するとポケットジャスティスタイトル画面が登場します。
タイトル画面で決定するとモードセレクト画面になります。モードは左・右ボタンで選択します。
決定ボタンを押し続けるとメニュー画面になり、CONTINUE（ゲーム継続）とEXIT（ゲーム終了）の選択ができます。







タイトル画面

ポケジャスのダウンロード

モードセレクトの「おまけ」の中の「おまけを見る」を選択します。「ポケットステーション」の項目を選択して、ダウンロードを選択するとダウンロードすることができます。プレイステーションのメモリーカード差込口1にポケットステーションを差し込んでダウンロードしてください。「ポケジャス」をダウンロードするには10ブロック以上の空きのあるポケットステーションが必要です。
（ポケットステーションの取扱説明書を併せてお読みください。）

ポケJメール

1 『ルール』

好きなキャラクターとメール交換をしてもっと仲良くなろう。
「熱血青春日記2」でエンディングを見たキャラクターがポケットステーションの中に登場します。
呼び出したキャラクターと一緒にいると好感度が上昇します。

好感度がいっぱいになると・・・それはあとのお楽しみ！

2 『操作方法』

「ポケジャス」の各モードでしばらく放っておくか、上ボタンを押すと「ポケJメール」メール待機画面になります。「メール待機画面」の間、キャラクターの好感度が上昇します。

3 『メール待機画面』



画面左上から「現在たまっているメール数」「メール到着アイコン」「現在時刻」です。その下は現在呼び出されているキャラクターです。しばらくメール待機画面にしているとキャラクターからメールが届きます。
メールの到着は着信音とメール到着アイコンで知らせてくれます。

メールが来た状態で決定ボタンを押すと「メール確認画面」になります。

4 『メール確認画面』



左・右ボタンで文字を早送りすることができます。
メールを読んだ後、「もう一度読む」、「返信」、「返信の内容」などについて聞いてきます。そのときはカーソルを左・右ボタンで移動して決定ボタンでYESかNOを決定してください。
選んだ選択肢によってキャラの好感度が上下します。

たまにキャラクターからデートの申し込みがあります。

デートには他のミニゲームで稼いだ5000ポイントが必要です。5000ポイント無いときにキャラとのデートをOKすると、好感度が下がります。

キャラクターは「デンワ」モードで左・右ボタンで選択して決定ボタンで呼び出すことができます。
「デンワ」モードには「熱血青春日記2」でグッドエンディングを見たキャラクターが登場します。
新たにキャラクターを追加したい場合は、もう一度「ポケジャス」をダウンロードしてください。現在のデータを消さずに新たなキャラクターを追加することができます。何人ものキャラクターを同時にポケットステーションにダウンロードできます。
途中でキャラクターを交代しても前のキャラクターの好感度は保存されています。（ただし好感度が上昇するのは現在呼び出されているキャラクターだけです。）

「ポケJメール」でキャラクタークリアするとプレゼントがもらえます。クリアしたキャラクターのデータが入ったポケットステーションをプレイステーション本体の「メッセージカードをもらう」モードでロードしてください。プレゼントの「熱血カード」がもらえます。（カードを見るときは「おまけ」の中の「熱血カード」で見てください。）

POCKET STATION

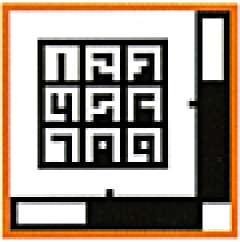
ポケットステーションについて

将馬のめざせDr.K

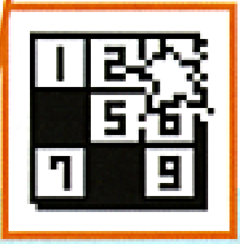


画面右のゲージが高さ、画面下のゲージが左右を表しています。

ボールを9球投げて得点を競います。







一度にたくさんのパネルを抜くと**得点アップ!**

縦横斜め一列そろうと**ビンゴボーナス**が入ります。

同時に多くのビンゴをそろえると**さらにボーナス**が入ります。

タイミング良く1回決定ボタンを押すと、将馬が投球します。

操作方法

決定ボタン	投球

「将馬のめざせDr.K」「ランのいただきシャッターチャンス」「滝のとびこみ世界一」の3つのミニゲームでは、スコアに応じたポイントを獲得することができます。ポイントは「ポケJメール」でキャラクターとデートに使用します。
現在どのくらいポイントがたまっているのかは、「サイフ」画面で確認できます。
また「おまけ」モードの「ポケットステーション」項目では、ポケットジャスティスでためたポイントをプレイステーション本体側に移すことができます。（「おまけ」についてはP.15参照）ポケットジャスティスを活用して、おまけを全部そろえよう!



ランのいただきシャッターチャンス

30秒間にどれだけいい写真が撮れるかを競います。
いい表情ほど得点が高くなっています。



残り時間

残りフィルム数

3分割された画面にキャラクターが表示されます。
いい表情をねらってシャッターを押してください。
フィルムは12枚撮りです。
無くなったら決定ボタンを押してフィルム交換をしてください。

雷蔵や怒った顔を撮影すると減点です。

操作方法

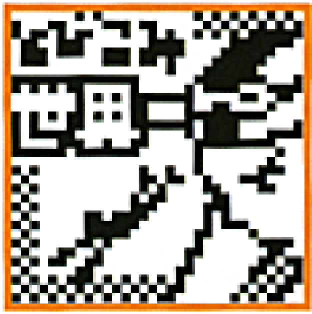
- 左ボタン ▶ 左画面シャッター
- 上ボタン ▶ 真ん中画面シャッター
- 右ボタン ▶ 右画面シャッター
- 下ボタン・決定ボタン ▶ フィルム交換

得点表

	男性キャラ	女性キャラ	雷蔵
怒った顔	−20	−40	−100
普通の顔	+10	+20	—
笑った顔	+20	+40	—
照れた顔	+30	+60	—
スクープショット	+100	+100	—

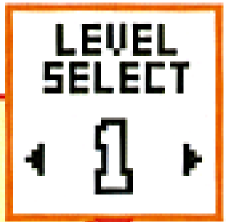
ポケットステーションについて

POCKET STATION

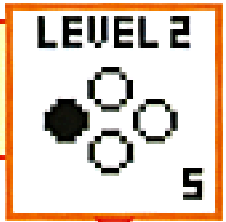


流のとびこみ世界一

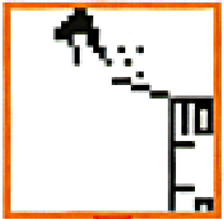
3回飛び込みをして得点の合計を競います。
1回10点満点、合計30点満点です。



始めにレベルを選択します。レベルが高いほど難しく、もらえるポイントも多くなります。

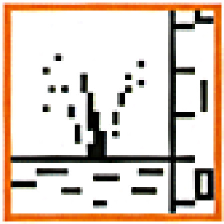


まず演技のお手本が出ます。よく覚えてください。



演技

飛び込み中お手本通りにボタンを入力します。
正確に押すほど得点が高くなります。



着水

水面につくまでに決定ボタンを押します。
水面ぎりぎりで押すほど、得点が高くなります。

操作方法

- 左・右ボタン ▼ レベルの選択
- 上・下・左・右ボタン ▼ 演技
- 決定ボタン ▼ レベルの決定、着水

注意（ちゅうい）

●ゲームプレイ中に電池が無くなってしまった場合には、電池切れ画面が表示されます。決定ボタンを押すとポケットステーションの時計画面Aに戻ります。電池が無くなってもセーブされたデータは残ります。（セーブは自動で行われています。）

●ダウンロードするときにはポケットステーション本体を時計画面A／Bにしてプレイステーション本体にセットしてダウンロードしてください。

●「ポケジャス」を消去したいときにはポケットステーション本体を時計画面A／Bにしてプレイステーション本体にセットし「メモリーカード管理画面」で「ポケジャス」を削除してください。

●すでに「ポケジャス」が遊べるような状態ですべてのデータをリセットしたい場合は一度プレイステーションの「メモリーカード管理画面」で「ポケジャス」を削除した後、再度ダウンロードしてください。

●「ポケジャス」起動中は液晶画面の表示が消えることはありませんが、「メール待機画面」が表示されている間は通常ゲーム中よりも消費電力が押さえられます。

●「ポケジャス」起動中は時計画面Aで設定した「アラーム設定」に対応していません。また、時計画面Bで設定したスピーカー音量で「ポケジャス」を遊ぶことができます。